

# SACRUM

Jeszcze Więcej Szkła



2 karty narzędzi



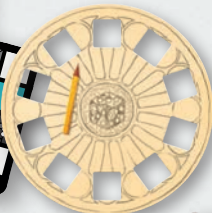
40 kostek  
(8 x 5 kolorów – czerwony,  
żółty, zielony, niebieski,  
fioletowy)



2 znaczniki  
punktów gracza



6 kart  
wzorów witraży



6 planszetek  
prywatnego  
zasobu szkła



2 ramki witraży



12 znaczników  
uznania



6 kart celów  
indywidualnych



tacka na kostki



1-6  
graczy



13+  
wiek



30-45  
min

# WPROWADZENIE

---

Dodatek *Jeszcze więcej szkła* zawiera wszystkie elementy niezbędne do tego, aby w grę *Sagrada* mogło zagrać 5 lub nawet 6 osób. Niemal wszystkie **zasady standardowe** z gry podstawowej pozostają niezmienione – z małym wyjątkiem dotyczącym nowych celów prywatnych.

## CO NOWEGO?

---

Planszетки prywatnego zasobu szkła (6) – nowa mechanika, która urozmaici grę i nada nowy wymiar strategii.

Karty wzoru witraży (6) – działają tak samo jak w wersji podstawowej. Należy wymieszać je z kartami, które znajdują się w podstawowej wersji gry *Sagrada*.

Karty celów prywatnych (6) – działają jak karty z gry podstawowej, ale punkty będziemy zdobywać za wartości kostek ułożonych na konkretnych polach naszego witrażu.

Karty narzędzi (2) – nowe karty narzędzi, które są ściśle powiązane z mechaniką prywatnego zasobu szkła.

Wszystkie karty wzoru witraży, narzędzi i celów prywatnych z dodatku *Jeszcze więcej szkła* oznaczone są symbolem ■, widniejącym w rogu karty.

## PRZYGOTOWANIE GRACZA

---

Przygotowanie do gry wygląda tak samo jak w wersji podstawowej, chyba że gracze zdecydują się na grę z **prywatnym zasobem szkła**.

Wszystkie karty celów prywatnych (z wersji podstawowej i dodatku) należy przetasować i utworzyć z nich jedną talię.

Zasada opcjonalna: gracze mogą zdecydować, że grają przy użyciu kart celów prywatnych jedynie z rozszerzenia. Karty celów prywatnych z gry podstawowej należy wtedy odłożyć do pudełka.

## PRZYGOTOWANIE GRACZA

### **PRYWATNY ZASÓB SZKŁA**

---

Ta dodatkowa mechanika może być zastosowana w rozgrywce, w której uczestniczy od 2 do 6 graczy.

Każdy z graczy otrzymuje okrągłą planszетkę **prywatnego zasobu szkła** oraz 10 kostek – po 2 z każdego koloru. Wykonuje rzut, a kostki z uzyskanymi wynikami umieszcza w dowolnym miejscu na planszетce.



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

---

Przygotowanie do gry wygląda podobnie jak w przypadku gry podstawowej – bez względu na to, czy gramy z prywatnym zasobem szkła, czy bez niego. Jedyna różnica dotyczy zawartości woreczka na kostki.

*UWAGA: Nowe karty narzędzi używane są w grze jedynie wtedy, gdy gracze zdecydują się grać z mechaniką prywatnego zasobu szkła. Karty te należy wówczas włączyć do talii narzędzi. Z kolei karty Młotek witrażowy (7) i Łamacz (8) nie są używane podczas gry z mechaniką prywatnego zasobu szkła. Należy odłożyć je do pudełka.*

## PRZYGOTOWANIE WORKA NA KOSTKI

### ZASADY STANDARDOWE

---

Przed rozpoczęciem gry umieśćcie w worku odpowiednią liczbę kostek:

- 2 graczy: po 10 kostek z każdego koloru (łącznie 50 kostek),
- 3 graczy: po 14 kostek z każdego koloru (łącznie 70 kostek),
- 4 graczy: po 18 kostek z każdego koloru (łącznie 90 kostek),
- 5 graczy: po 22 kostki z każdego koloru (łącznie 110 kostek),
- 6 graczy: po 26 kostek z każdego koloru (łącznie 130 kostek, czyli wszystkie dostępne).

*Pozostałe kostki odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne.*

# PRZYGOTOWANIE WORKA NA KOSTKI

## PRYWATNY ZASÓB SZKŁA

---

Podczas gry z tą mechaniką każdy gracz ma na starcie w swoim zasobie 10 kostek (po 2 z każdego koloru).

W worku należy zatem umieścić:

- 2 graczy: po 6 kostek z każdego koloru (łącznie 30 kostek),
- 3 graczy: po 8 kostek z każdego koloru (łącznie 40 kostek),
- 4 graczy: po 10 kostek z każdego koloru (łącznie 50 kostek),
- 5 graczy: po 12 kostek z każdego koloru (łącznie 60 kostek),
- 6 graczy: po 14 kostek z każdego koloru (łącznie 70 kostek, czyli wszystkie dostępne).

*Pozostałe kostki odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne.*

## ROZGRYWKA - ZASADY STANDARDOWE

---

Przy zastosowaniu zasad standardowych gracze rywalizują tak, jak w podstawowej grze *Sagrada*.

Gdy graczy jest 5 lub 6, zmienia się jedynie liczba dobieranych kostek w rundzie:

- 5 graczy – 11 kostek,
- 6 graczy – 13 kostek.

*Mamy zatem po 2 kostki na gracza, a 1 kostka pozostaje dodatkowa.*

## ROZGRYWKA - PRYWATNY ZASÓB SZKŁA

Przebieg rozgrywki różni się od wersji standardowej kilkoma zasadami.

- W swojej rundzie gracz ma tylko jeden ruch (zamiast dwóch).
- Gracze mają do wykonania dodatkową akcję – wybór kostki z prywatnego zasobu szkła.
- Pula wyboru kostek jest mniejsza o 1 kostkę na gracza:
  - 2 graczy – 3 kostki,
  - 3 graczy – 4 kostki,
  - 4 graczy – 5 kostek,
  - 5 graczy – 6 kostek,
  - 6 graczy – 7 kostek.

Począwszy od gracza rozpoczynającego, gracz w swoim ruchu może wykonać każdą z poniższych akcji:

- wybrać 1 kostkę z puli wyboru i umieścić ją we własnym witrażu,
- wybrać 1 kostkę z prywatnego zasobu szkła i umieścić ją we własnym witrażu,
- użyć 1 karty narzędzia, wydając w tym celu znacznik (lub znaczniki) uznania.

Każda akcja jest opcjonalna i każdą z nich można wykonać tylko raz (oznacza to maksymalnie 3 akcje na ruch).

Tura rozgrywana jest zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy gracz wykonuje po jednym ruchu lub pasuje.

Gdy każdy z graczy wykona już swój ruch, tura dobiega końca.

*UWAGA: W tym wariancie rozgrywki gracz wykonuje jeden ruch (zamiast dwóch). W związku z tym w rundzie może skorzystać tylko z jednego narzędzia.*

---

## UMIESZCZANIE KOSTEK

---

Zasady umieszczania kostek są takie same jak w wersji podstawowej gry. Dotyczy to również kostek z prywatnego zasobu szkła.

---

## KARTY NARZĘDZI

---

Karty z wersji podstawowej, które odnoszą się do puli wyboru lub wybranej kostki, nie dotyczą prywatnego zasobu szkła.

*UWAGA: Karty narzędzi z dodatku oznaczone symbolem ■ używane są jedynie podczas gry z mechaniką **prywatnego zasobu szkła**. Natomiast karty Młotek witrażowy (7) i Łamacz (8) nie są używane podczas gry z mechaniką prywatnego zasobu szkła.*

---

## KOŃCOWE PODLICZANIE PUNKTÓW

---

Zakończenie gry i podliczenie punktów przebiega tak samo jak podczas rozgrywki w wersji podstawowej. Inaczej liczone są jedynie nowe karty celów indywidualnych. Gracz otrzymuje tyle punktów, ile wynosi suma wartości (oczek) kostek, które znajdują się na zacienionych polach.

# PRZYKŁAD PUNKTACJI

Karta Płot przyniesie punkty za sumę wartości na poszczególnych polach. B1 i C1 dadzą odpowiednio 3 i 5 punktów, B3 i C3 – po 0 punktów, a B5 i C5 – odpowiednio 2 i 3 punkty. Łącznie: 13 punktów.



	1	2	3	4	5
A		3	1	4	6
B	2	1	0	1	2
C	6	5	0	6	3
D	4	2	3	1	3

Wirujące krople

## PODZIĘKOWANIA

### AUTORZY

Daryl Andrews (@darylmandrews)  
Adrian Adamescu (@Aadrian131)

### ROZWÓJ GRY

Ben Harkins (@BenHarkins)

### ILUSTRACJE

Peter Wocken Design LLC  
(@PeterWocken)

### EDYCJA POLSKA

Wydawca/Tłumaczenie:  
Michał Herman  
Korekta: Natalia Łyczko  
Koordynacja produkcji:  
Alicja Arcimowicz  
DTP: Sławomir Bejda

© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal  
© 2018 Floodgate Games

